

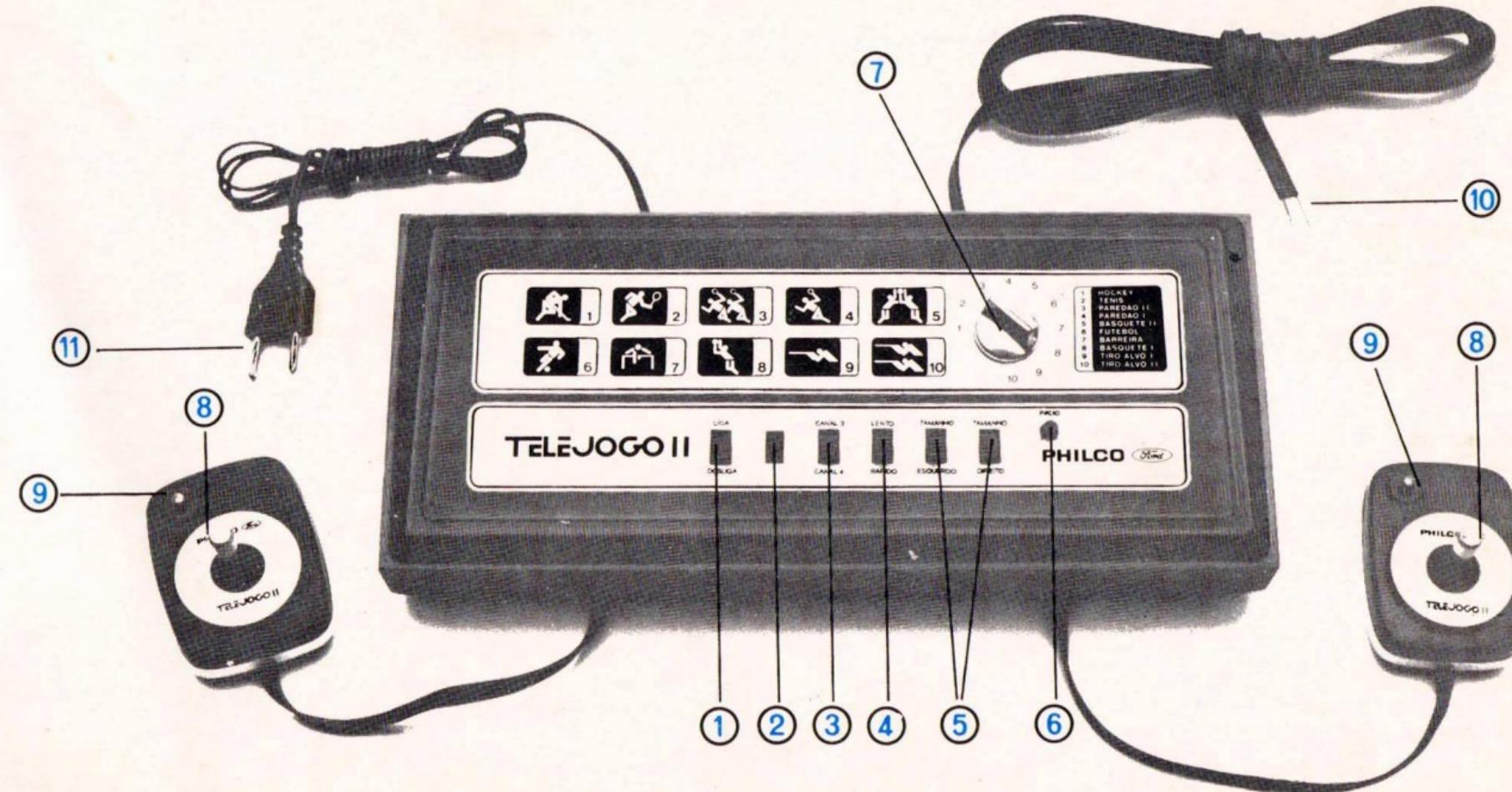
# Manual de Instruções

# TELEJOGO II PHILCO

O Telejogo II Philco é um centro programado de jogos eletrônicos para divertimento de toda a família. Qualquer televisor preto e branco ou em cores serve de campo para emocionantes partidas de Hockey, Tênis, Paredão II, Paredão I, Basquete II, Futebol, Barreira, Basquete I, Tiro Alvo I, Tiro Alvo II. São 10 tipos de jogos diferentes, todos em cores, com placar eletrônico. Quem primeiro fizer 15 pontos, dependendo das regras de cada jogo, ganha a partida.

# Indicação dos controles

- ①- Chave Liga-Desliga
- ②- Indicador luminoso de funcionamento
- ③- Chave de canais 3 e 4
- ④- Chave RÁPIDO e LENTO
- ⑤- Chaves seletoras (tamanho dos jogadores)
- ⑥- Botão início
- ⑦- Seletor de jogos
- ⑧- Comando do Controle Remoto (CR)
- ⑨- Botão do Controle Remoto (CR)
- ⑩- Cabo de antena
- ⑪- Cabo de força



## Leia com atenção

Para se divertir ao máximo com o seu Telejogo, leia com atenção as instruções deste manual.

## Veja como instalar

1. Desligue a antena interna ou externa do seu televisor.
2. No mesmo lugar, ligue a antena do Telejogo.
3. Verifique se a voltagem da tomada é a mesma do Telejogo (110, 127 ou 220 Volts).
4. Ligue seu Telejogo na tomada.

## Veja como jogar

1. Ligue o seu televisor no canal 3 ou 4 (de preferência no canal sem emissora).
2. Coloque a tecla de canal do Telejogo ③ no mesmo canal do televisor.
3. Ligue o Telejogo ①. Indicação luminosa (LED) ② de funcionamento.
4. Ajuste o televisor para obter o melhor som e imagem.
5. Escolha o jogo e gire o seletor de jogos ⑦ até o número correspondente.
6. Escolha a velocidade da bola, colocando na posição RÁPIDO ou LENTO ④. Na posição RÁPIDO a velocidade da bola aumenta a partir da 7<sup>a</sup> rebatida num dos jogadores.

7. Escolha o tamanho dos jogadores, deslocando as teclas ⑤ de TAMANHO DIREITO e TAMANHO ESQUERDO.
8. Aperte o botão INÍCIO ⑥ para começar ou recomeçar a partida, zerando o placar. Depois, aperte simultaneamente ou isoladamente, dependendo do jogo, os botões dos CRs ⑨ (controles remotos) para colocar a bola em movimento.
9. Movimente os jogadores através dos comandos dos CRs.

## Observações importantes

- Não ajuste seu televisor com excesso de brilho e de contraste.
- Só ligue a antena do Telejogo depois de ter desligado a antena do televisor.
- Aperte o botão INÍCIO se os jogos se misturarem ao girar o seletor de jogos.
- O Telejogo Philco não afeta o funcionamento do seu televisor, porque foi projetado com rigorosas normas de desempenho e segurança.
- O consumo de energia elétrica do Telejogo Philco é insignificante: apenas 5 watts/hora.

# Escolha o seu jogo

Hockey  
Pág. 9



Tênis  
pág. 9



Paredão II  
pág. 10



Paredão I  
pág. 10



Basquete II  
pág. 11



Futebol  
pág. 11



Barreira  
pág. 12



Basquete I  
pág. 12



Tiro Alvo I  
pág. 13



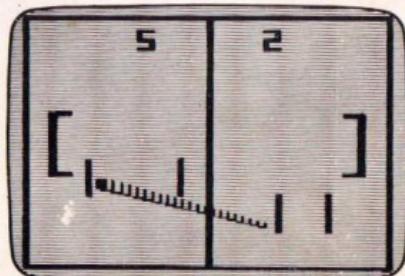
Tiro Alvo II  
pág. 13



## 1 Hockey

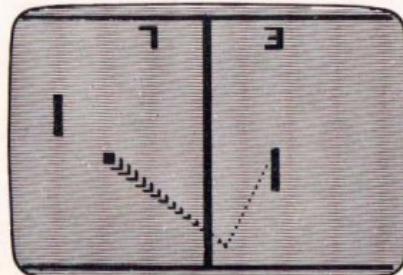
Dois times com um goleiro e um atacante cada. O goleiro movimenta-se só na vertical, enquanto o atacante se movimenta em todas as direções para rebater a bola do adversário.

Os dois participantes devem apertar os botões dos CRs ao mesmo tempo, para colocar a bola em jogo.



## 2 Tênis

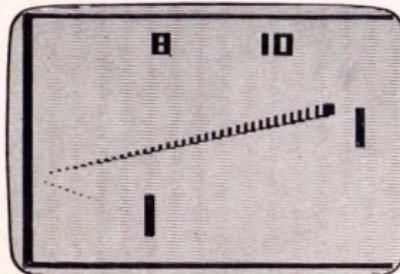
Dois jogadores movimentam-se em todas as direções, sem invadir o campo adversário. O jogador que tiver a bola em seu campo aperta o botão do CR para colocá-la em movimento. Cada um tem direito a 5 saques seguidos.





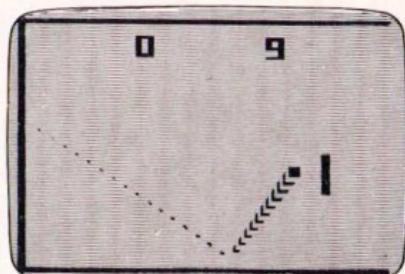
## Paredão II

Dois jogadores, numa mesma quadra, movimentam-se em todas as direções. A bola tem a cor do jogador que deve rebater ou sacar, apertando o botão do CR. Se um jogador rebater a bola do outro, perderá o saque ou o ponto.



## Paredão I

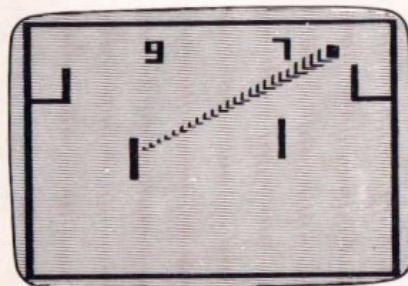
Um jogador movimenta-se em todas as direções. Aperte o botão do CR direito para colocar a bola em jogo. O placar esquerdo marca o número de bolas sacadas e o da direita marca o número de bolas rebatidas depois de cada saque. O treino termina depois de 15 bolas sacadas.





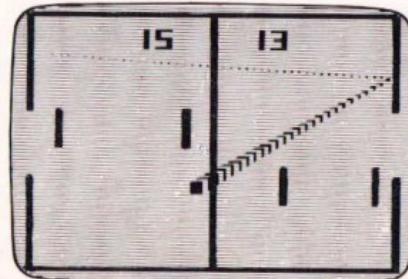
## 5 Basquete II

Dois jogadores movimentam-se em todas as direções. Apertem ao mesmo tempo os botões dos CRs para colocar a bola em jogo.



## 6 Futebol

Dois times com um goleiro e um atacante cada. O goleiro movimenta-se só na vertical, enquanto o atacante se movimenta em todas as direções. A bola tem a cor do time que deve colocá-la em jogo, apertando o botão do CR. O time que fizer primeiro 15 gols ganha a partida.

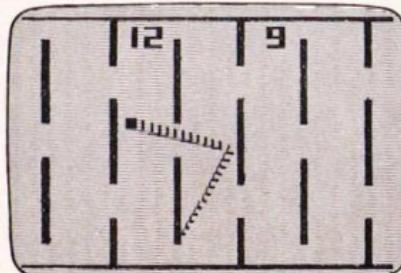




7

## Barreira

Dois times com três barreiras cada movimentam-se somente na vertical. Cada time tenta empurrar a bola para o fundo do campo adversário.  
Apertem os botões dos CRs ao mesmo tempo para colocar a bola em jogo.



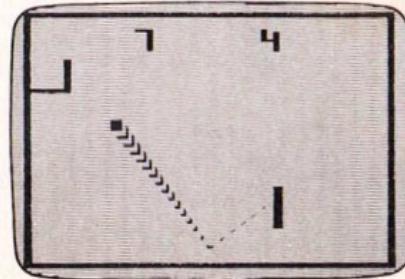
12



8

## Basquete I

Um jogador movimenta-se em todas as direções. Aperte o botão do CR direito para colocar a bola em jogo. O placar esquerdo marca o número de cestas e o da direita marca o número de rebatidas antes de cada cesta.

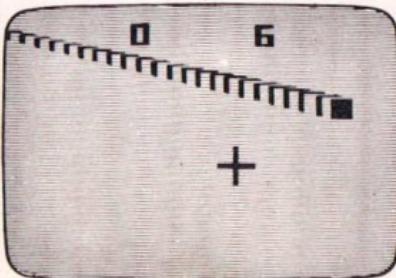




## Tiro Alvo I

Uma mira movimenta-se em todas as direções, tentando atingir o alvo que sai do lado esquerdo da tela. Controle a mira pelo CR direito e quando estiver sobre o alvo, aperte o botão do CR. O alvo desaparece ao ser atingido, surgindo outro alvo automaticamente.

O placar da esquerda marca o número de alvos perdidos e o da direita marca o número de alvos atingidos.

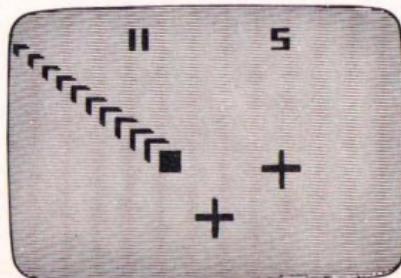


## Tiro Alvo II

Duas miras movimentam-se em todas as direções, tentando atingir um alvo que sai do lado esquerdo da tela. Cada atirador dispara quando sua mira estiver sobre o alvo, apertando o botão do CR.

O alvo desaparece ao ser atingido, surgindo outro automaticamente.

O placar marca os alvos derrubados de cada um.



# Assistência Técnica Philco

Mantenha o seu Philco sempre Philco. Necessitando de assistência técnica, chame a oficina autorizada mais próxima de sua residência, consultando a lista anexa de oficinas autorizadas e supervisionadas pela Philco. Só elas estão equipadas e treinadas para realizar serviços utilizando peças Philco genuínas, com atendimento rápido e preços tabelados.

PHILCO RÁDIO E TELEVISÃO LTDA.  
Rua Santa Virgínia, 299 - São Paulo  
Caixa Postal 4753

# Certificado de Garantia para Telejogo

PHILCO RÁDIO E TELEVISÃO LTDA., doravante chamada simplesmente PHILCO, assegura ao adquirente consumidor deste Telejogo garantia contra qualquer defeito de material ou funcionamento, pelo prazo de 90 dias contados da data da Nota Fiscal de Venda emitida pelo Revendedor, desde que, a critério de seu técnico credenciado, sejam constatadas falhas em condições normais de uso e serviço.

A PHILCO declara nula e sem efeito esta garantia se o Telejogo sofrer qualquer dano provocado por acidente, agentes da natureza, uso em desacordo com o manual de instruções ou apresentar sinais de haver sido violado, ajustado ou consertado por pessoa não autorizada pela PHILCO. Também será considerada nula a garantia se este certificado apresentar rasuras ou modificações. A PHILCO obriga-se a prestar os serviços acima referidos, tanto os gratuitos como os remunerados, somente nas localidades onde mantiver oficinas de serviços próprias ou especialmente autorizadas para atender ao Telejogo. O adquirente consumidor residente em outra localidade será, portanto, o único responsável pelas despesas e riscos de transporte do Telejogo à oficina PHILCO ou à sua oficina autorizada mais próxima (ida e volta).

O Revendedor é responsável pela demonstração do Telejogo e deverá fornecer ao adquirente consumidor instruções detalhadas sobre o seu funcionamento.

Se o adquirente consumidor transferir este aparelho no período da garantia, esta fica automaticamente transferida, vigorando o prazo residual de garantia a contar da Nota Fiscal de Compra do primeiro adquirente consumidor.

Esta garantia anula qualquer outra assumida por terceiros; nenhuma Oficina Autorizada ou Revendedor está autorizado a fazer exceções ou assumir compromissos em nome da Philco Rádio e Televisão Ltda. Para obtenção dos serviços de garantia, este certificado deverá ser apresentado ao técnico por ocasião do atendimento, juntamente com a Nota Fiscal de Compra deste aparelho.

A SER PREENCHIDO PELO REVENDEDOR

Nome do Revendedor

Cidade

Estado

Nota Fiscal de Venda \_\_\_\_\_ / \_\_\_\_ / \_\_\_\_  
Nº Data

Adquirente Consumidor

Controle

Série

125 N° 116882

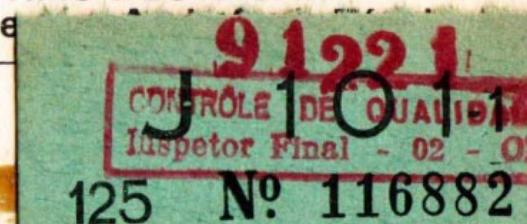
Endereço

NÃO DESTACAR

Controle

Série nº

125 N° 116882



Revendedor

Nº Nota Fiscal

Data N.F.

Adquirente Consumidor

Endereço

Cidade

Estado

# **Produtos da Linha Philco**

**Aparelhos de Ar Condicionado**  
residenciais, comerciais e industriais

**Televisores**  
em cores e branco e preto

**Rádios**  
portáteis, rádios-relógios e auto-rádios

**Telejogo**  
**Transistores**  
**Circuitos Integrados**

**PHILCO** 